

PROBLEMATIKA TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PADA LEMBAGA PENDIDIKAN TINGGI DI IAIN KENDARI**Ambar Sri Lestari**Institut Agama Islam Negeri Kendari
Email: ambarlstr@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data primer adalah kepala pusat teknologi informasi dan pangkalan data, mahasiswa sebagai pengguna. Teknik analisis data melalui reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian menjelaskan bahwa problematika teknologi informasi sebagai media dalam pembelajaran dapat dilihat dari 5 WH, yaitu: 1) Who yaitu pengguna dari pembelajaran e-learning adalah dosen dan mahasiswa; 2) Why yaitu keterlaksanaan pembelajaran e-learning yang telah disediakan pada <https://elearning.iainkendari.ac.id/>; 3) Where yaitu penggunaan pembelajaran e-learning hanya dilakukan pada lingkup IAIN Kendari; 4) When yaitu pembelajaran e-learning dilaksanakan selama proses belajar mengajar pada setiap semester; 5) What yaitu dasar pembelajaran e-learning mengacu pada Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi diantaranya SK Mendiknas No. 107/U/2001, UU Sisdiknas No. 20/2003, PP 17/2010, dan juga PP 66/2010; serta 6) How yaitu bagaimana pembelajaran itu dilaksanakan sebagaimana diatur pada Peraturan Pemerintah Nomor 65 Tahun 2013, bahwa pada satuan pendidikan pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Katakunci: ***Problematika, Teknologi Informasi, Media, Pembelajaran*****Abstract**

This research is a qualitative descriptive research, with data collection using observation, interview and documentation. The primary data source is the head of the information technology center and database, the student as the user. Data analysis techniques through data reduction, data display and data verification. The results explain that the problem of information technology as a medium in learning can be seen from 5 WH, namely: 1) Who is the user of e-learning is lecturers and students; 2) Why is the implementation of e-learning learning that has been provided at 2) Why is the implementation of e-learning that has been provided at <https://elearning.iainkendari.ac.id/>; 3) Where is the use of e-learning, is only done on the scope of IAIN Kendari; 4) When is e-learning implemented during the teaching and learning process in each semester; 5) What is the basis of e-learning refers to the Model of Distance Learning Education in Higher Education such as ministerial decree of national education No. 107 / U / 2001, A national education system No. 20/2003, PP 17/2010, and also PP 66/2010; and 6) how is the learning is implemented as regulated in Government

Regulation No. 65 of 2013, that the learning educational units are held interactively, inspiration, fun, challenging, motivate learners to participate actively, and provide sufficient space for initiative, creativity, and independence in accordance with the talents, interests, and the physical and psychological development of learners.

Keywords: ***Problematic, Information Technology, Media, Learning***

Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang pesat telah memberi pengaruh signifikan dalam kehidupan lingkungan social/masyarakat hingga berdampak pada aspek pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pendidikan telah banyak diwujudkan dalam proses pembelajaran dimana lembaga pendidikan telah menggunakan internet sebagai sarana penghubung dari pembelajaran online atau yang biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis web. Problematikan pemanfaatan teknologi informasi tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang tersedia pada ruang public sehingga dapat terealisasi dalam kegiatan pembelajaran. Tidak sedikit problema yang dijumpai dalam pemanfaatan teknologi informasi pada lembaga pendidikan tinggi terkait dalam hal akademik dan non-akademik untuk menjadi media dalam pembelajaran.

Penggunaan teknologi informasi dikenal dalam berbagai macam salah satunya adalah berupa media social yang mana saat ini telah menjadi sarana bagi seorang individu, kelompok dan masyarakat sebagai media dalam pembelajaran secara non-formal. Media sosial juga merupakan lingkungan dalam pembelajaran, karena pada media social akan ditemui banyak tujuan yang diciptakan oleh setiap individu dalam pemanfaatannya mulai dari kepentingan individu hingga kelompok dan masyarakat luas secara beragam. Teknologi informasi secara khusus bagi seorang individu dapat memberi banyak manfaat sebagai sumber belajar sekaligus dapat menciptakan peluang-peluang dan tantangan pada segala aspek bidang kehidupan. Era globalisasi membawa pengaruh luar biasa pada kehidupan manusia yang memberi dampak positif maupun negatif tak terkecuali dalam pembelajaran baik secara formal maupun non-formal. Sekarang di lembaga pendidikan pada perguruan tinggi telah terdampak oleh arus globalisasi teknologi informasi khususnya media social secara massif, hal ini bisa ditandai dari maraknya kelompok-kelompok masyarakat hingga cendekiawan memanfaatkan media social untuk memberikan informasi pada public hingga merambah pada masyarakat luas. Pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran dapat juga dilakukan melalui perangkat teknologi informasi dan komunikasi seperti Facebook, Tweeter, Instagram, maupun melalui pesan singkat seperti BBM, Line, Chatt, Whatsapp dan sebagainya. Hal ini tidak bisa dipungkiri memberi banyak pengaruh pada diri individu dalam memberi informasi yang disampaikan diruang public. Penggunaan teknologi informasi seperti media social bertujuan untuk mengenalkan identitas diri, baik individu, kelompok sampai organisasi kepada masyarakat sebagai sarana sharing informasi untuk diketahui publik secara luas. Dalam pengamatan penulis dilapangan, sebagaimana penjelasan dari kepala TIPD¹ IAIN Kendari bahwa mulai tahun ini akan ditambah bandwidth pada masing-

¹ Tommy Irawan Patra, Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (TIPD) IAIN Kendari. Wawancara tanggal 15 September 2017

masing unit dan fakultas untuk memberikan kelancaran dan kemudahan bagi seluruh sivitas akademika untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi. Dengan gambaran diatas maka penulis tertarik untuk menganalisis tentang “Problematika Teknologi Informasi Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Tinggi di IAIN Kendari”.

Kajian Teori

Kata problematika berasal dari kata problem yang berarti masalah atau persoalan dan dari akar kata problematik yang berarti permasalahan yaitu hal yang menimbulkan masalah atau belum dapat dipecahkan, sehingga problematika merupakan suatu masalah pada diri individu dapat berupa tantangan, rintangan maupun ujian. Suatu problematika dapat kita analisa melalui rumus 5 WH² yaitu: who, why, where, when dan what, dan how sehingga akan lebih jelas pemecahan masalah yang akan dipecahkan. Berikut dijelaskan seperti pada tabel 1:

Tabel 1: Problematika dari 5 WH

	Who	Why	Where	When	What	How
Problematika	Terkait pada siapa (guru/peserta didik)	Terkait pelaksanaan	Terkait tempat	Terkait pengaturan waktu dalam pelaksanaan	Terkait dasar, tujuan dan bahan /materi	Terkait cara/metode yang digunakan dalam proses pelaksanaan

Dari rincian analisis terhadap suatu problematika, maka kita akan mendapatkan panduan seperti apa masalah-masalah yang ditemui dilapangan terkait dengan teknologi informasi sebagai media dalam pembelajaran pada pendidikan tinggi. Hal ini juga sekaligus menjadi bahan koreksi terhadap sarana/fasilitas pada perguruan tinggi untuk dapat memenuhi kebutuhan stakeholder yaitu para akademisi (mahasiswa dan dosen) dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

Adapun teknologi, secara etimologis, akar kata teknologi³ adalah techne yang berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek atau kecakapan tertentu, pengetahuan tentang prinsi-prinsip atau metode, seni. Teknologi informasi dan komunikasi terdiri dari semua bentuk teknologi yang terlibat dalam

²Abu Ahmadi dan Bur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2001), h. 255-260.

³ Sindung Tjahyadi. *Ilmu Teknologi dan Kebudayaan dalam Filsafat Ilmu* (Yogyakarta: Liberty Yogyakarta, 2007), h. 151-152.

pengumpulan, manipulasi, persembahan dan menggunakan data⁴. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyiapkan, manipulasi data dalam pembagian cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis dan pendidikan serta merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan⁵. Sedangkan Informasi diartikan sebagai pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan dan dibutuhkan dalam pemahaman fakta-fakta yang ada⁶. Informasi adalah data yang sudah diambil kembali, diolah, atau sebaliknya digunakan untuk tujuan informatif, kesimpulan, argumentasi, dan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan. Selain itu, Singh⁷ mendefinisikan bahwa *“Information system is to provide accurate and relevant information to users at the right time and at the appropriate level of detail.”* Informasi adalah data yang sudah diambil kembali, diolah, atau sebaliknya digunakan untuk tujuan informatif, kesimpulan, argumentasi, dan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan juga merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Secara etimologi, Arif Sadiman⁸ menjelaskan bahwa media berasal dari kata *“medium”* yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dimana dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui indera. Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang mempunyai arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* bentuk *jama'* dari *wasilah* yang berarti *“tengah”*. Kata *“tengah”* tersebut berarti berada diantara dua sisi, yaitu antara pengantar atau pemberi informasi dan penerima informasi⁹, jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima, yaitu dimaksud dengan sumber adalah teknologi informasi dalam lingkungan sosial dan penerima adalah pengguna media sosial melalui bantuan media social.

⁴Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 31.

⁵Agus Mulyanto, Sumarsono, M.Taufiq, Nurruzzaman, *Pengenalan Teknologi Informasi* (Yogyakarta: UIN SUKA, 2006), h.2.

⁶Ety Rochaety, Pontjorini Rahayuningsih, Prima Gusti Yanti, *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h.4.

⁷Singh A. *Telecommunications System & Internet Communications. Journal of Information Technology and Libraries*. 2005. h. 2. Diambil pada tanggal 21 Mei 2017 dari <http://proquest.umi.com/pqdweb>.

⁸Arief. S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), h. 6.

⁹Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran; Sebuah pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 6.

Adapun pembelajaran menurut Sanjaya¹⁰ merupakan system yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yakni aspek produk dan aspek proses. Sementara istilah pembelajaran dalam bahasa Inggris berpadan dengan kata “*Instruction*”. Menurut Seel, *Instruction* dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi antara dosen dan mahasiswa, baik menggunakan bahasa lisan atau tertulis dalam bentuk penyajian dan ilustrasi tentang informasi dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, atau dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, mempraktikkan suatu keterampilan yang direalisasikan dalam *setting* khusus yang disebut lingkungan pendidikan. Isi komunikasi tersebut melibatkan suatu ranah bidang tertentu atau bagiannya, serta konsep tentang bidang yang dikomunikasikan¹¹. *Instruction* merupakan usaha terencana untuk menyediakan aktivitas dan pengalaman belajar bagi mahasiswa yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan yang berbeda¹². Oleh karena itu pembelajaran perlu dirancang dalam rangka memberikan pelayanan pada mahasiswa agar mencapai tingkat perkembangan baik mental maupun fisik secara maksimal dan sesuai kebutuhannya, maka rancangan pembelajaran harus didasarkan pada teori belajar, analisis sistem, hasil penelitian, dan perkembangan teknologi¹³.

Aunurrahman¹⁴ menyatakan bahwa pembelajaran berupaya merubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum mengetahui pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan, tingkah laku yang baik. Sebenarnya belajar dapat saja terjadi tanpa pembelajaran, namun hasil belajar akan lebih jelas dari suatu aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses pembelajaran apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari yang tidak tahu menjadi tahu dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Oleh sebab itu agar hasil dapat dikontrol dan berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran di kelas, maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh guru dengan memperhatikan berbagai prinsip yang telah terbukti keunggulannya secara empirik.

Berdasarkan prinsip pembelajaran partisipatif (andragogis, maka media pembelajaran yang digunakan hendaknya mengikuti alur atau siklus belajar berdasarkan pengalaman. Oleh karena itu dalam pembelajaran partisipatif, penggunaan media pembelajaran tersebut di atas pada umumnya digunakan untuk: 1) membantu mempermudah dan menstimulasi para peserta pembelajaran untuk melakukan pembahasan dan diskusi dan tidak bersifat

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h.13-14.

¹¹ Norbert M. Seel and Sanne Dijkstra, Ed., *Curriculum, Planning, And Processes in Instructional Design: International Perspectives* (London: Lawrence Erlbaum Associates, 2004), h. 18.

¹² Danielle S. McNamara, Ed., *Reading Comprehension Strategies: Theories, Interventions, and Technologies* (New York: Guilford Press, 2005), h. 61.

¹³ Morrison, *Designing Effective Instruction*, 5th (Indiana: John Wiley and Son, Inc., 2007), h. 6.

¹⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2009), h.34.

instruksional; 2) membantu dan menstimulasi proses pengungkapan pengalaman, pengungkapan permasalahan sesuai dengan kenyataan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; 3) membantu menimbulkan "proses mengalami" untuk dapat diungkapkan sebagai bahan diskusi lebih jauh; 4) membantu peserta pembelajaran untuk "memperkuat" dan "memperteguh" hasil-hasil pembahasan atau hasil-hasil diskusi yang telah dilakukan oleh peserta itu sendiri.

Metode Penelitian

Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus yaitu suatu penelitian yang memusatkan secara intensif pada suatu obyek keadaan dan peristiwa yang sedang berlangsung pada lingkungan tertentu, dimana subjek penelitiannya adalah pada lembaga pendidikan tinggi IAIN Kendari. Sumber data primer adalah orang yang terkait dalam hal kebijakan maupun teknis yaitu pimpinan dan kepala pusat TIPD (Teknologi Informasi dan Pangkalan Data) dan sumber sekunder berupa buku referensi maupun jurnal. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, serta analisis data menggunakan model Milles Hubberman yaitu mulai dari pengumpulan data, reduksi data, display data dan verifikasi data.

Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan teknologi informasi telah dipergunakan pada lembaga pendidikan tinggi sebagaimana berikut ini hasil observasi pada pangkalan data yang dapat ditelusuri melalui Sistem Informasi Akademik IAIN Kendari.

Tabel 1.
Sistem Pengelolaan Data

No.	Jenis Data	Sistem Pengelolaan Data			
		Secara Manual	Dengan Komputer Tanpa Jaringan	Dengan Komputer Jaringan Lokal (LAN)	Dengan Komputer Jaringan Luas (WAN)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Mahasiswa		✓	✓	✓
2	Kartu Rencana Studi (KRS)		✓	✓	✓
3	Jadwal mata kuliah		✓		
4	Nilai mata kuliah		✓	✓	✓
5	Transkrip akademik		✓	✓	✓
6	Data Lulusan		✓		
7	Data Dosen		✓		
8	Data Pegawai				✓
9	Keuangan		✓		
10	Inventaris		✓		
11	Perpustakaan	✓			

Sumber¹⁵ : Data <http://sia.iainkendari.ac.id/>

¹⁵Ambar Sri Lestari, *Analisis Knowledge Management Pada Pascasarjana IAIN Kendari*. Penelitian Berbasis Prodi, 2017.h. 34

Dari sistem pengelolaan data yang ada pada Sistem Informasi Akademik dapat dijelaskan bahwa informasi terkait data-data akademik seperti data mahasiswa, Kartu Rencana Studi, Jadwal matakuliah, Nilai, Transkrip, Data lulusan, Data dosen, Data pegawai, Keuangan, Inventarisasi, dan Perpustakaan telah menggunakan computer namun sebagian tanpa jaringan dan sebagian telah menggunakan jaringan local (*Local Area Network*) dan sebagian telah menggunakan jaringan secara luas (*Wide Area Network*). Dari sistem pengelolaan data tersebut kita dapat analisis bahwa informasi yang terkait dengan data akademik sebaiknya sudah tersambung dengan jaringan internet sehingga memudahkan mahasiswa¹⁶ untuk mengetahui data-data terkait proses akademik seperti: KRS, Nilai dan Jadwal Matakuliah, Transkrip, Biodata Mahasiswa. Selain data-data akademik mahasiswa salah satu contoh pangkalan data akademik pada unit Pascasarjana IAIN Kendari dapat kita ketahui bahwa pada data akademik ada yang sudah terdokumentasi elektronik, non elektronik maupun data yang tidak terdokumentasi, berikut ini:

Tabel 2.
Data Akademik Pascasarjana IAIN Kendari

No	Informasi	Dokumen Elektronik	Dokumen Non Elektronik	Tidak terdokumentasi
1	Daftar Nilai mahasiswa	✓		
2	Daftar Kuliah Mahasiswa	✓		
3	Laporan Jadwal Kuliah	✓		
4	Laporan Daftar hadir Kuliah Per Detail Matakuliah	✓		
5	Laporan Jumlah Mahasiswa Keseluruhan Format Pria dan Wanita	✓		
6	Laporan Jumlah Mahasiswa Per Jurusan	✓		
7	Laporan Jumlah Mahasiswa Terdaftar	✓		
8	Laporan Jumlah Mahasiswa Aktif	✓		
9	Laporan Jumlah Mahasiswa Cuti dan Aktif Kembali		✓	
10	Laporan Jumlah Mahasiswa Undur Diri	-	-	-
11	Laporan Jumlah Mahasiswa Undur Lulus	-	-	-
12	Laporan Jumlah Mahasiswa Baru	✓		
13	Laporan Jumlah Mahasiswa Aktif	✓		
14	Laporan Daftar Mahasiswa Undur Lulus	-	-	-

Sumber¹⁷ : Data <http://sia.iainkendari.ac.id>

¹⁶ Usman, Mahasiswa Prodi IPA semester V. Wawancara tanggal 4 November 2017.

¹⁷ Ambar Sri Lestari, *Analisis Knowledge Management Pada Pascasarjana IAIN Kendari*. Penelitian Berbasis Prodi 2017. h. 34

Dari pangkalan data akademik pada Pascasarjana diatas, dapat dianalisis bahwa sebagian besar data di Pascasarjana sudah terdokumentasi elektronik artinya disimpan pada sistem informasi akademik, sehingga memudahkan untuk dilakukan cek data dan terhubung langsung pada pangkalan data pendidikan tinggi (PDDikti), hal ini terkait pada kebijakan kementerian pendidikan tinggi bahwa masa studi bagi mahasiswa sarjana sampai batas 14 semester atau 7 tahun dan pada pascasarjana batas studi 8 semester atau 4 tahun, apabila mahasiswa tidak dapat menyelesaikan pada waktu yang telah ditetapkan maka berdampak pada pangkalan data mahasiswa tersebut yang secara otomatis akan hilang di PDDikti. Tentunya hal ini menjadi peringatan bagi mahasiswa untuk serius dan sungguh-sungguh dalam mengikuti proses akademik dan menyelesaikan studi pada waktu yang telah ditentukan, sehingga ijazah yang diterima dapat dipergunakan untuk mencari pekerjaan pada institusi yang dituju.

IAIN Kendari juga memiliki Sistem Informasi Termadu bias dilihat pada <http://simadu.iainkendari.ac.id>, yang didalamnya meliputi beberapa data seperti APP, AKMA, PKA, SIMPEG, SIPINTER BKD, MS Persuratan dan SVC. Yang digunakan oleh tenaga pendidikan (dosen) adalah pengisian data Beban Kerja Dosen (BKD) Online, hal ini tentu merupakan sebuah kemajuan yang sangat baik yang dapat memudahkan pelaporan bagi tenaga pendidik atas kinerja yang dilakukan setiap semester yang meliputi bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan ilmu, bidang pengabdian masyarakat, bidang penunjang tridharma perguruan tinggi. Laporan kinerja dosen yang disimpan melalui BKD Online sekaligus menjadi pangkalan data masing-masing tenaga pendidik yang bisa diambil jika dibutuhkan kapan saja dan tidak akan hilang karena tersimpan pada server.

Menurut UU No. 14 Tahun 2005, dosen merupakan pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat¹⁸. Mengacu pada kebijakan pemerintah yang telah diamanatkan pada Undang-undang maupun Peraturan Menteri tentang Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi¹⁹ diantaranya SK Mendiknas No. 107/U/2001, UU Sisdiknas No. 20/2003, PP 17/2010, dan juga PP 66/2010, menjelaskan bahwa sistem Pendidikan Jarak Jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai **media komunikasi** (Permendikbud No.109/2013).

Pembelajaran kini telah berkembang secara massif dengan pemanfaatan teknologi informasi, adapun sistem pembelajaran e-learning pada IAIN Kendari dapat dilihat pada <https://elearning.iainkendari.ac.id/>. Beberapa problema yang dijumpai dari pemanfaatan e-learning ini juga salahsatunya adalah akses jaringan internet yang masih dirasa cukup sulit bila dilakukan pada saat pembelajaran tatap muka terlebih pembelajaran secara terpisah/diluar kelas. Hal lainnya yang cukup mendasar juga tentang keinginan pada tenaga pendidikan dalam memanfaatkan e-learning masih rendah dengan alasan repot dan kurang praktis sehingga pembelajaran akhirnya kembali lagi pada tatap muka (*konvensional*). Pada <https://sia.iainkendari.ac.id/> untuk penggunaan absensi online sudah diterapkan pada tahun

¹⁸Pasal 1 Ayat 2 Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Guru dan Dosen.

¹⁹Panduan Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi (Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan 2011), h.2.

ajaran 2017-2018 dimana dosen dapat melakukan absensi kehadiran mahasiswa secara langsung yang terhubung pada internet sekalipun kebijakan ini sangat bagus namun kendala yang ditemui dilapangan kembali lagi pada jaringan internet yang masih sulit dan tidak lancar dalam mengakses kecuali dosen menggunakan paket data pribadi.

Problematika teknologi informasi perlu dianalisis untuk lebih memperjelas pada pemecahan masalah yang ditangani. Berikut kita telaah satu-persatu menggunakan 5 WH:

1. Who terkait pada siapa (guru/peserta didik), yaitu pengguna dari pembelajaran e-learning adalah dosen dan mahasiswa. Problema yang masih ada hingga saat ini adalah dosen dan mahasiswa belum menggunakan pembelajaran e-learning, meskipun sudah dilaksanakan workshop selama dua kali yaitu pada tahun 2014 dan 2016 namun sampai sekarang pembelajaran yang ada masih dengan cara tatap muka dikelas.
2. Why terkait pada pelaksanaan, yaitu keterlaksanaan pembelajaran e-learning di IAIN Kendari. Problemanya pada pelaksanaan dilapangan kendala akses internet menjadi salah satu penghambat keterlaksanaan pembelajaran e-learning ini selain dosen belum menginstruksikan pada mahasiswanya untuk menggunakan pembelajaran e-learning yang telah disediakan pada <https://elearning.iainkendari.ac.id/>.
3. Where terkait tempat penggunaan, yaitu penggunaan pembelajaran e-learning hanya dilakukan pada IAIN Kendari. Tidak ada kendala pada tempat penggunaan pembelajaran e-learning karena memang untuk lingkup IAIN saja selama kegiatan proses pembelajaran.
4. When terkait pengaturan waktu dalam pelaksanaan, yaitu pembelajaran e-learning dilaksanakan selama proses belajar mengajar pada setiap semester. Tidak ada kendala pada waktu karena memang diperuntukkan dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada masalah yang mengganggu dan sudah ada jadwal masing-masing matakuliah akan dilakukan setiap semester.
5. What terkait dasar, tujuan dan bahan /materi, yaitu dasar pembelajaran e-learning mengacu pada Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi²⁰ diantaranya SK Mendiknas No. 107/U/2001, UU Sisdiknas No. 20/2003, PP 17/2010, dan juga PP 66/2010, menjelaskan bahwa sistem Pendidikan Jarak Jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai **media komunikasi** (Permendikbud No.109/2013). Problemanya ada pada ketidaktercapaian tujuan dari pembelajaran e-learning karena kenyataan di lapangan belum digunakan oleh dosen dan mahasiswa, sekalipun sudah tersedia melalui <https://elearning.iainkendari.ac.id/>. Sehingga memudahkan dalam penyimpanan materi-materi pembelajaran.
6. How terkait cara/metode yang digunakan dalam proses pelaksanaan, yaitu bagaimana pembelajaran itu dilaksanakan sebagaimana diatur pada Peraturan Pemerintah Nomor

²⁰Panduan Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi (Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2011), h.2.

65 Tahun 2013²¹, pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Problemanya pada keinginan dosen sendiri dalam menggunakan pembelajaran e-learning yang sudah disediakan, sehingga pembelajaran secara interaktif hanya terjadi dikelas secara tatap muka, dan tidak menciptakan kemandirian belajar mahasiswa dengan menggunakan teknologi informasi sebagai media dalam pembelajaran.

Terkait dengan problematika penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran yang sudah ada pada <https://elearning.iainkendari.ac.id/>, maka perlu dilakukan evaluasi lapangan mengapa pembelajaran berbasis online ini belum bias dilakukan dengan baik. Sebagaimana kebijakan yang diberlakukan untuk absensi online dan pengolahan nilai online sudah dilakukan oleh masing-masing dosen untuk membuat keakuratan data dan tetap tersimpan sehingga akan menjadi pangkalan data akademik yang baik. Namun demikian berbeda halnya pada pelaksanaan pembelajaran e-learning kiranya perlu digalakan lagi kepada para dosen untuk mau mengkombinasikan pembelajaran dikelas secara tatap muka dan online, agar mahasiswa juga terbiasa yang akhirnya dapat menciptakan budaya pembelajaran berbasis internet.

Selain teknologi informasi digunakan pada pangkalan data akademik juga untuk non-akademik mahasiswa telah memiliki akun media social, berikut ini hasil penelitian untuk mengetahui jejaring sosial apa yang digunakan oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan IAIN Kendari semester ganjil 2014-2015 tentang penggunaan media social.

Tabel 3.

Penggunaan Social Media Pada Mahasiswa Di STAIN Kendari

Kelas	Sosial Media				
	Tweeter	Facebook	Email	Google+	Blog
PBA VI	6/16 = 0,37	13/16 = 0,81	15/16 = 0,93	7/16 = 0,43	5/16 = 0,31
PAI II D	3/25 = 0,12	22/25 = 0,88	24/25 = 0,96		
PAI IV A	3/17 = 0,17	12/17 = 0,70	12/17 = 0,70	6/17 = 0,35	12/17 = 0,70
PAI VI C	4/12 = 0,33	11/12 = 0,91	12/12 = 1	12/12 = 1	
PAI VI D	8/29 = 0,27	29/29 = 1	29/29 = 1		10/29 = 0,34
KI VI C	3/13 = 0,23	10/13 = 0,76	11/13 = 0,84	4/13 = 0,30	2/13 = 0,15
PAI IV B		9/9 = 1	9/9 = 1		9/9 = 1
PAI IV D	2/14 = 0,14	14/14 = 1	14/14 = 1		14/14 = 1
Persentase	1,63	7,06	7,43	2,08	3,5

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2015 LP2M IAIN Kendari²²

Dari hasil penelitian terhadap penggunaan media social rata-rata mahasiswa sudah menggunakan kelima media social yang menjadi pilihan, dan penggunaan yang banyak pada media social facebook dan penggunaan email, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah

²¹Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.

²² Ambar Sri Lestari. *Analisis Penggunaan E-Learning Dalam Proses Knowledge Sharing Dalam Pembelajaran di STAIN Sultan Qaimuddin Kendari. Penelitian Kompetitif LP2M 2015. h. 35*

banyak mengenal teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat komunikasi online dalam aktivitas knowledge sharing baik untuk tugas-tugas kuliah maupun sebagai sarana komunikasi. Dari hasil angket diatas digambarkan bahwa sebagaian besar mahasiswa sudah menggunakan E-mail sebagai sarana menyampaikan informasi untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah, selain itu Facebook juga digunakan sebagai sarana komunikasi. Artinya mahasiswa sudah menjalankan knowledge sharing ini melalui media social yang ada dan memanfaatkannya sebagai sarana dalam proses pembelajaran maupun dalam berkomunikasi. Namun demikian penggunaan serta pemanfaatan blog masih kurang dan ini perlu ditingkatkan lagi dengan memberikan motivasi dan arahan sehingga mahasiswa memiliki keinginan yang besar untuk dapat memanfaatkan media teknologi informasi yang ada sebagai sarana dalam knowledge sharing, yang pada akhirnya akan menciptakan budaya learning organisasi dalam kehidupan akademik yang nantinya diharapkan akan menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari²³.

Komunikasi merupakan interaksi antar individu, kelompok dan organisasi menggunakan sarana teknologi informasi yang dapat terhubung baik dalam waktu bersamaan maupun waktu yang berbeda. Berikut dijelaskan bagaimana komunikasi terjadi melalui teknologi baru yang berhubungan dengan tingkat komunikasi tradisional.

Tabel 4.

Penerapan Teknologi Baru Dalam Tingkat Tradisional

Tingkat	Bentuk Tradisional	Penerapan Teknologi
Antar Personal	Tatap muka, Surat	Telepon, hubungan kelompok pribadi, surat elektronik, voicegram
Kelompok	Tatap muka	Konferensi telepon, telekomunikasi komputer
Organisasional	Tatap muka, Memo, Pertemuan	Konferensi telepon, surat elektronik, manajemen dengan bantuan komputer, sistim informasi, faksimil
Public	Surat Kabar, Majalah, Buku, TV, Radio, Film	Videotape, video disk, tv kabel, tv satelit langsung, videoteks, teleteks, sistem informasi digital

Sumber²⁴ : Deddy Mulyana, Human Communication, h. 226

Budiargo²⁵ dalam bukunya “Berkomunikasi Ala Net Generation” menyatakan bahwa perkembangan teknologi, khususnya teknologi komunikasi CMC, dalam hal ini penggunaan internet, telah mengubah sifat interaksi manusia secara evolutif, yang dulunya memerlukan pertemuan secara fisik dan psikis, menjadi pertemuan secara tidak nyata atau virtual. Bentuk komunikasi dilakukan dan cara berinteraksi yang dibangun karena penerapan teknologi baru akan membangun sebuah budaya pada generasi melek teknologi. Era media baru

²³ Dari hasil angket dalam penggunaan media social rata-rata mahasiswa sudah menggunakan kelima media social yang menjadi pilihan, dan penggunaan yang banyak pada penggunaan email sebesar 7,43% dan pada media social facebook sebesar 7,06%, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mengenal teknologi informasi dan komunikasi dalam beraktivitas khususnya untuk penyelesaian tugas-tugas kuliah maupun sebagai sarana komunikasi. h.35

²⁴ Mulyana, Deddy. *Human Communication, Konteks-Konteks Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2000, h.226.

²⁵ Budiargo, Dian. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Gramedia. 2015. h.50

ditandai dengan apa yang disebut konvergensi media. Secara struktural konvergensi media berarti integrasi dari tiga aspek, yakni telekomunikasi, data komunikasi, dan komunikasi massa dalam satu medium (Jan Van Dijk dalam Nasrullah)²⁶. Di media baru, khalayak memiliki otoritas dalam membangun teks serta memanfaatkan medium. Media baru juga memberikan keleluasaan khalayak untuk mentransformasikan dirinya untuk memanfaatkan khalayak lainnya. Dimana komunikasi yang dilakukan pada media baru lebih interaktif.

Social media merupakan media yang dirancang untuk memperluas interaksi social menggunakan internet dan teknologi informasi dimana dapat mentransformasikan komunikasi pada banyak audience. Berikut beberapa karakteristik yang ada pada social media²⁷ :

- a. Partisipasi yaitu mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik atau berminat menggunakannya, hingga mengaburkan batas antara media dan audience (media massa/media siaran)
- b. Keterbukaan dimana kebanyakan media sosial terbuka bagi umpan balik dan partisipasi melalui sarana-sarana voting, komentar dan berbagi informasi. Jarang sekali dijumpai batasan untuk mengakses dan memanfaatkan isi pesan (perlindungan password terhadap isi cenderung dianggap aneh)
- c. Perbincangan yaitu memungkinkan terjadinya perbincangan antar pengguna secara “dua arah”
- d. Komunitas dimana Media sosial memungkinkan terbentuknya komunitas komunitas secara cepat (instan) dan berkomunikasi secara efektif tentang beragam isu/kepentingan (dari hobi fotografi, politik, hingga tanyangan TV favorit).
- e. Keterhubungan dimana mayoritas media social tumbuh subur lantaran kemampuan melayani keterhubungan antar pengguna, melalui fasilitas tautan (*links*) ke website, sumber-sumber informasi dan pengguna-pengguna lain.

Sagala²⁸ menyatakan bahwa pendidikan sebagai penghubung sisi individu yang sedang tumbuh dari sisi sosial, intelektual & moral yang menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut. Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maa'idah: 2 bahwa: “Manusia adalah makhluk sosial, dia tak bisa hidup seorang diri, atau mengasingkan diri dari kehidupan bermasyarakat. Dengan dasar penciptaan manusia yang memikul amanah berat menjadi khalifah di bumi, maka Islam memerintahkan ummat manusia untuk saling ta'awun, saling tolong-menolong, untuk tersebar nilai rahmatan lil alamin ajaran Islam. Maka Islam menganjurkan ummatnya untuk saling ta'awun dalam kebaikan saja dan tidak dibenarkan ta'awun dalam kejahatan ”

²⁶ Nasrullah, Rulli. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta : Kencana. 2014,h.15

²⁷ Mayfield, Antony. E-Book: *What is Social Media?*. London ICrossing. Vol.4 p.5
<https://www.antonymayfield.com/2006/09/27/social-media-ebook/>

²⁸ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.2005.h.61

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعْتِيرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهَرَ الْحَرَامَ وَلَا أَهْدَى وَلَا أَلْقَيْدَ وَلَا ءَامِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامَ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَبِدُوا وَلَا تَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٥١﴾

Adapun hakikat manusia sebagai makhluk sosial telah dicantumkan dalam Al-qur'an surat Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِّن ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوبًا وَقَبَاۓِلَ لِتَعَارَفُوْٓا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِندَ اللَّهِ أَتَقٰكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيْمٌ

حَبِيْرٌ ﴿١٣﴾

Artinya : “Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa – bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”

Dewantara²⁹ “mengemukakan bahwa lingkungan sosial dibedakan menjadi tiga tempat, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat”. Selanjutnya diuraikan indikator lingkungan sosial antara lain dari lingkungan keluarga meliputi cara orang tua mendidik dan suasana rumah, dari lingkungan sekolah meliputi relasi guru dengan guru dan relasi siswa dengan siswa, dari lingkungan sosial meliputi bentuk kehidupan masyarakat dan teman bergaul. Istilah sosial ini menekankan adanya relasi atau interaksi antara manusia, baik itu relasi seorang individu dengan seorang individu yang lain, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Penutup

Problematika teknologi informasi perlu dianalisis untuk lebih memperjelas pada pemecahan masalah yang ditangani. Berikut kita telaah satu-persatu menggunakan 5 WH: Problematika teknologi informasi sebagai media dalam pembelajaran dapat dilihat dari 5 WH, yaitu: 1) Who yaitu pengguna dari pembelajaran e-learning adalah dosen dan mahasiswa; 2) Why yaitu keterlaksanaan pembelajaran e-learning di IAIN Kendari yang telah disediakan pada <https://elearning.iainkendari.ac.id/>; 3) Where yaitu penggunaan pembelajaran e-learning hanya dilakukan pada lingkup IAIN Kendari; 4) When yaitu pembelajaran e-learning dilaksanakan selama proses belajar mengajar pada setiap semester; 5) What yaitu dasar pembelajaran e-learning mengacu pada Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi diantaranya SK Mendiknas No. 107/U/2001, UU Sisdiknas No. 20/2003, PP 17/2010, dan juga PP 66/2010; 6) How yaitu bagaimana pembelajaran itu dilaksanakan sebagaimana diatur pada Peraturan Pemerintah Nomor 65 Tahun 2013, pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

²⁹ Dewantara. *Membangun Kepribadian dan Watak Bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2010,h.212

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar Sri Lestari. *Analisis Knowledge Management Pada Pascasarjana IAIN Kendari*. Penelitian Berbasis Prodi. 2017.
- Ambar Sri Lestari. *Analisis Penggunaan E-Learning Dalam Proses Knowledge Sharing Dalam Pembelajaran di STAIN Sultan Qaimuddin Kendari*. Penelitian Kompetitif LP2M 2015.
- Ahmadi, Abu dan Bur Uhbiyati. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2001.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. Cetakan Ke-2. 2009.
- Budiargo, Dian. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Gramedia. 2015.
- Dewantara. *Membangun Kepribadian dan Watak Bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2010.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Mulyanto, Agus., Sumarsono, M. Taufiq, Nurruzzaman. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: UIN SUKA. 2006.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran; Sebuah pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2010.
- M. Seel, Norbert dan Sanne Dijkstra, Ed., *Curriculum, Plan, And Processes in Instructional Design: International Perspectives*. London: Lawrence Erlbaum Associates. 2004.
- McNamara, Danielle. S, Ed., *Reading Comprehension Strategies: Theories, Interventions, and Technologies*. New York: Guilford Press. 2005.
- Morrison. *Designing Effective Instruction*, 5th (Indiana: John Wiley and Son, Inc. 2007.
- Mulyana, Deddy. *Human Communication, Konteks-Konteks Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2000.
- Mayfield, Antony. E-Book: *What is Social Media?*. London ICrossing. Vol.4 p.5 <https://www.antonmayfield.com/2006/09/27/social-media-ebook/>
- Nasrullah, Rulli. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta : Kencana. 2014.
- Pasal 1 Ayat 2 Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Guru dan Dosen.
- Panduan Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi. Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2011.
- Panduan Model Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi. Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. 2011.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Rochaety, Ety. Pontjorini Rahayuningsih, Prima Gusti Yanti. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2006.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2002.
- Sindung Tjahyadi. *Ilmu Teknologi dan Kebudayaan dalam Filsafat Ilmu*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta. 2007.

Singh A. *Telecommunications System & Internet Communications. Journal of Information technology and libraries*. 2005. <http://proquest.umi.com/pqdweb>.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008.